



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia kerja merupakan dunia yang akan dimasuki oleh para mahasiswa setelah menyelesaikan studi dari suatu jenjang pendidikan. Sangat penting bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja dan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan yang berbeda dalam perkuliahan, sebelum akhirnya benar-benar terjun ke dunia kerja yang sesungguhnya. Oleh karenanya, suatu lembaga pendidikan perlu memberikan kesempatan tersebut melalui praktek kerja magang agar mahasiswa mengerti, menerapkan sekaligus mendalami ilmu yang telah diperoleh secara praktek.

Animasi adalah bidang yang menarik dan sangat luas, luas karena cakupan yang dipelajari sangat bervariasi. Seorang animator memvisualisasikan gambar / ide cerita menjadi sebuah gerak artistik yang kaya akan informasi. Dalam industri *game*, animasi berperan sebagai representasi pemain dan karakter yang sedang dimainkan.

Kerja magang memperkenalkan mahasiswa kepada dunia yang berbeda. Selama masa kerja magang, mahasiswa dituntut melakukan pekerjaan sungguhan, bekerja bersama para profesional yang ahli di bidangnya, serta menerapkan apa yang telah didapat semasa kuliah. Di Tinker Games Studio, penulis ditempatkan sebagai *2D Artist*, dan mempelajari betul sistem kerja dunia industri *game* juga mempelajari bagaimana cara kerja profesional menangani sebuah pekerjaan. Industri *game* benar-benar luas dan menarik untuk dipelajari

Penulis berharap semua pengalaman yang telah dijalani dan dipelajari selama kerja magang di Tinker Games Studio. dapat berguna bagi kehidupan penulis nantinya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dilakukannya kerja praktek di Tinker Games Studio. adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan S1 jurusan Desain Komunikasi Visual program studi Animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Mahasiswa dituntut untuk menerapkan semua ilmu yang telah dipelajari dalam dunia kerja untuk dapat lulus perkuliahan, sebab ilmu baru akan berguna dan terasah jika diterapkan di kehidupan nyata.

Sedangkan selain sebagai persyaratan akademis, tujuan dari pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan mahasiswa kepada dunia industri desain yang sesungguhnya sehingga dapat beradaptasi setelah lulus nanti
2. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di dunia kerja profesional
3. Membekali mahasiswa dengan pengalaman bekerja yang sesungguhnya dan mendapatkan surat referensi dari perusahaan
4. Melatih kemampuan bersosialisasi dan bekerja dalam tim, mahasiswa diharapkan dapat bersikap mandiri, profesional, bertanggung jawab, dan berkomunikasi dengan baik dalam pekerjaan nanti

1.3. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja praktek di Tinker Games Studio yang terletak di Cisitua Indah VII no 3 terhitung dari tanggal 16 September 2013 hingga 15 November 2013. Penulis ditempatkan sebagai *2D Artist* bersama satu orang yang juga kerja magang dan satu orang pembimbing lapangan yang menjabat sebagai *COO* dan *Art Director*. Durasi waktu kerja adalah dari pukul 09.00 hingga 17.00 WIB.

Penulis mengetahui Tinker Games melalui *fan page* salah satu *game*-nya yang berjudul *Inheritance*, kemudian penulis melamar kerja magang *via email*. Setelah diverifikasi, penulis diminta untuk datang ke studio untuk *interview*.

Setelah menjalani *interview*, penulis berkesempatan untuk berkenalan dengan orang-orang kantor lainnya, penulis juga diberi sebuah tes sebelum melakukan praktek di lapangan.

Setelah usai pengerjaan tes, penulis dikabarkan dapat langsung aktif bekerja pada bulan September. Selama praktek kerja magang berlangsung penulis diperkenankan memakai baju kasual dan mendapatkan tugas-tugas dari Jeffin Andria Prabowo. Tugas-tugas tersebut dikerjakan, diasistensi, dan disetujui langsung di tempat. Usai masa praktek kerja magang penulis diberi 3 set pin *game* dan sebuah poster *official* Inheritage sebagai hadiah perpisahan.



U
M
N